

[www.armorproject.eu](http://www.armorproject.eu)

# Manualul moderatorului

## Laboratorul de Dezbateri și Simulare

**Cum să contribuiți la prevenirea radicalizării prin deprinderea tehnicilor de consolidare a rezilienței la ideologii și comportamente specifice extremismului violent**

Lansat public în luna mai 2021

Conținutul acestei lucrări reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor și nu poate fi considerat că reflectă punctele oficiale de vedere ale Comisiei Europene.



Acest proiect a fost finanțat de Fondul de Securitate Internă al Uniunii Europene - Poliție, în temeiul Acordului de Grant nr. 823683.

## Cuprins

---

Preambul/Prefață	3
Laborator Experimental „Dezbatere și Simulare”	5
De ce dezbatere și simulare?	5
Filosofia manualului	5
Competențe cheie vizate	6
Metodologie	7
Scenariul Laboratorului Experimental	8
Tematică	8
Grup țintă vizat	9
Întrebări-cheie	9
Concepte-cheie	9
Rezultate-cheie	10
Exerciții	10
Recomandări bibliografice	34
Aspecte logistice	34



## Exerciții

---

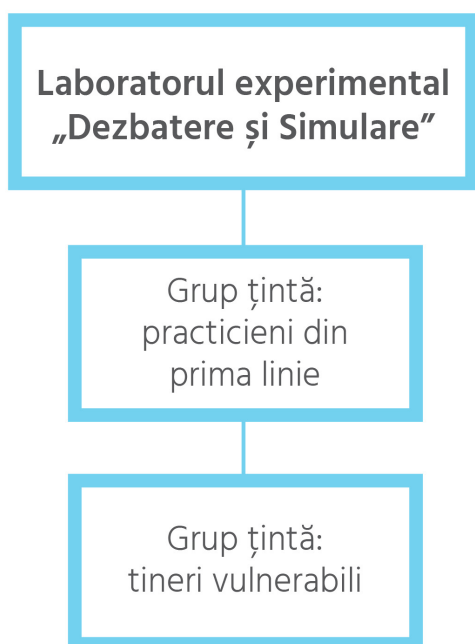
#1 Brainstorming – asocieri libere	11
#2 Definiție (instruire)	12
#3 Amintește-ți ce nu știi	13
#4 Cum definim tema de dezbatere/moțiunea	16
#5 Construirea unui argument	17
#6 Exercițiu de contraargumentare	18
#7 Meci de dezbatere (Discursuri și cros-examinări între echipe)	19
#8 Subiectul dezbaterii: Violența în mass-media trebuie reglementată	21
#9 Patru colțuri	23
#10 Adevărat sau Fals?	24
#11 Completează propoziția	25
#12 Sunt în dezacord total	27
#13 Dacă aș conduce lumea	28
#14 “Fapte sau Opinii?”	30
#15 Cazul cel mai rău	31
#16 O dezbatere parlamentară de bază pe un subiect prestabilit legat de extremismul violent	32



## Preambul/Prefață

Prezentul document își propune să furnizeze și testeze un model interdisciplinar de învățare pentru consolidarea rezilienței la ideologii și comportamente specifice extremismului violent.

Astfel, propune o structură de lucru din care pot fi extrase exerciții bazate pe dezbateri cu diferite grade de complexitate.



Structura de pregătire propusă se adresează în primul rând practicienilor provenind din diferite domenii profesionale, care au responsabilități directe în gestionarea tinerilor vulnerabili la radicalizare și, prin urmare, își propune să ofere o înțelegere solidă a metodologiei de lucru, a contextelor în care aceasta poate fi aplicată și propune câteva subiecte concrete pentru abordarea problemei. Deși jocurile de dezbateri și de simulare au fost utilizate pe scară largă în contexte academice, inclusiv ca instrumente de învățare, Laboratorul Experimental propus diferă de un format de training standard în dezbateri academice, neavând ca scop instruirea participanților cu cunoștințele și abilitățile necesare pentru a participa la o competiție de dezbateri academice, ci mai degrabă pentru a înțelege scopul, structura și contextul în care argumentele și dezbaterile pot fi folosite, precum și constrângerile metodologice. Astfel, formatorul are mai degrabă un rol de moderator al discuțiilor, valorificând totodată setul de competențe propus de manualele dedicate Gestionării furiei și Tehnicilor de soluționare a conflictelor pentru a gestiona eficient posibilele discuții contradictorii neconstructive.

Manualul abordează atât aspecte metodologice, cât și organizatorice ce țin de timpul de planificare și execuție al exercițiilor, precum și legate de definirea obiectivelor de învățare și cerințelor prelimiare. Pentru calibrare, exercițiile propuse vor fi pre-testate cu un grup de practicieni cu responsabilități directe în gestionarea tinerilor vulnerabili la procese de radicalizare.

Ulterior colectării și integrării feedback-ului, exercițiile propuse pot fi organizate și cu grupuri de adolescenți (14-18 ani).

Obiectivele de învățare și rezultatele vor fi evaluate în raport cu grupul țintă definit în proiect, și anume practicieni cu responsabilități directe în gestionarea tinerilor vulnerabili, care vor dezvolta abilitățile necesare organizării, coordonării de discuții în format tip dezbateri și transferului de cunoaștere pe anumite teme. Exercițiile propuse vor ajuta participanții să învețe cum să colecteze, evalueze, coroboreze datele, analizeze posibili factori și înțeleagă relațiile de cauzalitate și corelație între acestea, pentru a putea lua decizii. Tipurile de exerciții propuse sunt pretabile pentru categoria de vârstă vizată de proiect (tineri/adolescenți), această premisă fiind susținută empiric de numărul mare de cluburi de dezbateri academice ce activează în liceele din România și străinătate.

Toate informațiile furnizate în acest manual sunt complementare cu materialele din manualul D3.1.5 și trebuie, prin urmare, utilizate în directă corelație cu acelea.



## Laborator Experimental „Dezbatere și Simulare”

### De ce dezbatere și simulare?

Tehnicile de dezbatere și simulare urmăresc dezvoltarea cunoștințelor și abilităților prin modelul de învățare cognitiv-comportamental și modelul de învățare prin experimentare. Este, totodată, o formă de intervenție psihoeducațională în care moderatorul dezbaterii funcționează ca un antrenor gata să ofere strategii replicabile de auto-exprimare pozitivă și comunicare orientată spre scopuri, stimulând în același timp toleranța și evaluarea deschisă a opiniei contrare aparținând altor persoane. În total, cunoștințele, abilitățile, valorile și atitudinile învățate în timpul laboratorului experimental dedicat dezbaterilor și simulării au rolul de a consolida reziliența față de ideologii extremiste și comportament violent, prin consolidarea gândirii critice, comunicării, cooperării, empatiei și (auto)reflecției. Deși nu s-a folosit niciodată înaintea ca formă de intervenție psihoeducativă pentru a consolida rezistența la radicalizare, s-a observat că simularea și dezbaterile au potențialul „de a intensifica gândirea critică a elevilor și abilitățile de învățare colaborativă” (Williams-Brown, 2015), „de a gestiona diferențele în mod respectuos și în baza unei gândiri argumentative”, „de a se familiariza cu cooperarea, munca în echipă și de a contribui în mod echitabil la un efort comun” (Cochran, nd). Prin urmare, credem că dezbaterile și simularea ca metode de intervenție psihoeducativă au potențialul de a spori rezistența la factori de tip push and pull care contribuie la procesul de radicalizare, cum ar fi: un sentiment al identității descris ca o „căutare a semnificației” (AW Kruglanski 2014), „căutarea identității care contribuie la un sentiment de apartenență, valoare și scop” (Dalgaard-Nielsen 2008b), împlinire personală (Silverman 2017), lipsa stimei de sine (Borum & Fein, 2017) (Chassman 2016) (Christmann 2012) (Dawson 2017) (Lindekilde 2016) (Senzai 2015), frustrare individuală și insultă (Larry E. Beutler, 2007), factori cognitiv-sociali precum asumarea riscurilor și reducerea contactului social (Taylor & Horgan, 2006), victimizarea personală (McCauley & Moskalenko, 2011), înlocuirea agresiunii (Moghaddam 2005), toate fiind legate de un sentiment de identitate conflictual și disfuncțional.

### Filosofia manualului

Prezentul manual furnizează propuneri de curricula și conținut pentru laboratorul experimental dedicat tehnicilor de dezbatere și simulare, aplicabile în intervenții destinate persoanelor tinere vulnerabile sau în proces de radicalizare. Se urmărește interiorizarea și replicarea strategiilor practice și a abilităților personale dobândite prin exercițiul dezbaterii, care pot dezvolta la nivel individual abilități de autoafirmare și autoexprimare, consolidând în același timp capacitatea de gândire critică și reziliența la motivele care stau la baza radicalizării și la ralierea la ideologiile extremiste. Exercițiile propuse vizează livrarea unui set de competențe transferabile tinerilor vulnerabili la radicalizare.

Toate informațiile furnizate în acest manual sunt complementare cu materialele din manualul D3.1.5 și trebuie, prin urmare, utilizate în directă corelație cu acelea.

În același timp, trebuie remarcat faptul că metodologia de dezbatere și simulare este motivată de necesitatea de a răspunde nevoilor grupului țintă:

- Teoriile de învățare experiențială se potrivesc cel mai bine nevoilor generaționale ale grupului de vârstă abordat în cadrul proiectului. Elevul are un rol activ în identificarea și construirea unor soluții și învață din experiență și prin analiza procesului de realizare/acțiune.
- Gândirea critică permite indivizilor să identifice, să evalueze și să înțeleagă puncte de vedere diferite și să se angajeze într-un dialog constructiv cu cineva ale cărui valori sunt diferite.

## Competențe cheie vizate

Metodologia propusă are o justificare bazată pe proces, deoarece aplicarea sa urmărește să asigure un set de competențe, definite în termeni de cunoștințe (teoretice), abilități și atitudini.

### Cunoașterea și înțelegerea conceptelor cheie abordate

- Prelucrarea informațiilor - colectarea, clasificarea și compararea datelor, identificarea cauzalității și corelarea între diferite informații;
- Înțelegerea subiectelor - punerea de întrebări relevante, explorarea teoriilor și problemelor pentru a nu lua toate informațiile la valoarea nominală.

### Aptitudini

- Raționament - abilități de gândire critică pentru a justifica opiniile și perspectivele prin argumente solide, bazate pe idei și enunțări abstracte și nu pe exemple (Claire & Holden, 2007);
- Comunicare - utilizarea unui limbaj adecvat pentru a le comunica publicului;
- Conștientizarea și reflecția de sine;
- Empatie și toleranță.

### Valori și atitudini

- Comportamentul civic - implicarea civică sporită, adoptarea valorilor pro-democratice, diversitatea valorică, angajamentul de participare și includere (Hess, 2009);
- Cooperarea și soluționarea conflictelor - acceptarea diferențelor și a conflictelor ca părți normale ale vieții, dobândind capacitatea de a discuta probleme controversate (Hess, 2009).



## Metodologie

**Laboratorul experimental vizează dezvoltarea cunoștințelor și abilităților prin aplicarea modelului instructiv cognitiv-comportamental și modelului de învățare prin experimentare.** Furnizează practicienilor instrumente necesare pentru a organiza, coordona și modera exerciții de grup bazate pe dezbateri ce plasează elevii într-un proces de învățare bazat pe experiență. În acest design de învățare, scopul principal al moderatorului este de a-i îndruma pe cursanți în alegerea subiectelor și conceptelor relevante. Deși ideea de dezbateri induce din start relația antagonică a perspectivelor, moderatorul trebuie să faciliteze comunicarea astfel încât laboratorul să fie înțeles atât ca un spațiu sigur, cât și un loc de joacă, unde participanții sunt încurajați să fie creativi, să schimbe păreri și să discute perspective multiple. Implicarea studenților ar trebui să fie motivată nu de dorința exclusivă a acestora de a obține puncte și/sau de a câștiga argumente, cât de a-și clarifica anumite probleme prin adresarea de întrebări și căutarea de răspunsuri. Plasarea cursanților în echipe opuse, dacă nu este gestionată corect, poate duce la reconfirmarea unor puncte de vedere extremiste sau la amplificarea unor conflicte. Astfel, este recomandat ca moderatorul să cunoască tehnicile de gestionare a furiei și pentru soluționarea conflictelor și să îndrume cursanții conform structurii propuse, astfel încât fiecărui participant să îi fie alocat un interval de timp pentru intervenții. Definirea clară a duratei acestui interval nu doar asigură că nu vor exista discuții în paralel, ci și că studenții vor fi constrânși să sintetizeze și prioritizeze ideile pe care vor să le prezinte.

Participanții vor fi, de asemenea, încurajați să învețe și să reproducă aceste tehnici (parțial sau integral) ori de câte ori este adecvat în cadrul comunităților din care fac parte.

Tehnici educaționale	
Instruire	X
Demonstrație	X
Joc de rol	X
Repetiția în scenarii predefinite	X
Feedback	X
Auto-motivare	X
Practică extinsă	X
Discuții ghidate	X
Modelare cognitivă prin metoda <i>mentor think aloud</i>	
Discuții libere	X
Auto-instruirea (discursul interior al studentului)	



## Scenariul Laboratorului Experimental

### Tematică

În alegerea unui subiect de dezbatere optim, trebuie să luăm în considerare metodele urmate și factorii de radicalizare care se manifestă proeminent în grupul de tineri vizat. Toate formele de radicalizare se fundamentează pe un set comun de idei majore, cum ar fi supremația ideologiei alese, ura față de celălalt, percepția că propria comunitate este amenințată, convingerea profundă că violența poate rezolva/vindeca lucrurile și de obicei o poziție fermă împotriva principiilor democratice.

Prin urmare, subiectele dezbaterii trebuie să fie alese astfel încât:

- să abordeze problemele care sunt conectate indirect la procesul de radicalizare și sunt percepute ca necontroversate de grupul țintă secundar;
- să poată fi dezbătute (să permită construirea de argumente pentru ambele părți);
- conceptele/principiile supuse dezbaterii să poată fi extrapolate;
- să fie relevante pentru grup, în raport cu principalii factori de radicalizare sau narațiuni caracteristice;
- să supună dezbaterii aspecte personale (de exemplu, dreptul de a avorta sau dreptul de a se căsători ca persoană homosexuală), astfel încât să încurajeze un grad mai mare de toleranță în rândul cursanților.

**Primul subiect utilizat în seria de exerciții ar trebui să fie distractiv și să poată fi abordat fără o amplă cercetare în prealabil.**

Exemple de subiecte:

- Acest Parlament consideră că scopul scuză mijloacele.
- Acest Parlament consideră studenții responsabili din punct de vedere legal dacă acțiunile lor de bullying/intimidare ar rezulta în decesul victimei.
- Acest Parlament ar interzice vânzarea de jocuri video violente.
- Acest Parlament ar reintroduce pedepsele corporale în școli.
- Acest Parlament ar ucide unul pentru a salva mulți.
- Acest Parlament crede că religia ar trebui să înlocuiască legile guvernamentale.
- Acest Parlament ar trata distrugerea siturilor de mare valoare și a proprietății patrimoniului cultural ca o crimă împotriva umanității.

## Grup țintă vizat

Proiectul vizează o gamă variată de practicieni - oameni cu responsabilități directe în gestionarea tinerilor vulnerabili la radicalizare, din instituțiile de stat și societatea civilă (precum asistenți sociali, psihologi, formatori și traineri, practicieni din prima linie, cadre ale instituțiilor de ordine și siguranță publică, membri ai comunității vulnerabile).

Având în vedere caracteristicile necesare ale grupului pentru implementarea eficientă a exercițiilor bazate pe dezbateri, conținutul furnizat în acest manual se adresează în principal acelor practicieni care lucrează cu un grup de tineri relativ omogen din punct de vedere al vârstei (între 14 și 18 ani), care au manifestat factori de radicalizare și care pot fi grupați în grupuri de lucru mici (6-10 persoane).

## Întrebări-cheie

- Unde, în procesul de pregătire/lucru cu tinerii, ar funcționa această abordare cel mai bine?
- Există subiecte controversate pe care grupul de studenți le poate explora fără a fi reconfirmate narațiuni ale radicalizării?
- Ce subiect este inclusiv, și totuși poate fi dezbătut?
- Ce tip de poziție ar trebui să iau în timpul dezbaterii (luând în considerare omogenitatea grupului, vârsta și nemulțumirile personale), astfel încât exercițiul să fie o experiență de învățare și nu doar un forum al confruntărilor?
- Ce pot face pentru a sprijini și încuraja copiii mai introvertiți?
- Care este durata de timp necesară pentru cercetarea temei și ce materiale de documentare pot fi furnizate în prealabil?
- Ar trebui ca studenții să-și apere/susțină părerile personale sau punctul de vedere opus?
- Voi evalua elevii și, dacă da, pe ce criterii/barem?

## Concepte-cheie

Temă de dezbateri/moțiune, argument, contra-argument, premisă, silogism, dovadă, opinie, examinare, anchetă, respingere, rezoluție etc.



## Rezultate-cheie

Obiectivele de învățare sunt definite în raport cu rezultatele învățării (Manual D3.1) și se referă în principal la:

- consolidarea cunoștințelor despre subiectul supus dezbaterii
- înțelegerea conceptelor de bază și a punctelor de vedere alternative
- utilizarea tehnicilor de gândire critică și argumentare
- replicarea logicii de cauzalitate și corelare în contexte similare
- dezvoltarea abilității de lucru în echipă
- utilizarea unor tehnici de comunicare eficientă
- stăpânirea conținutului cursului
- formularea de argumente.

## Exerciții

Tipuri de exerciții care vor fi dezvoltate:

- Recunoașterea problemei – ex. furiei
- Identificarea problemei
- Identificarea tacticilor utilizate pentru soluționarea problemei
- Îmbunătățirea tacticilor – care a fost problema? Care a fost obiectivul? Care au fost limitele? Cum a fost problema soluționată? Cum putea să o soluționăm mai bine?
- Oferirea unor soluții alternative
- Test final



# # 1

## Brainstorming – asocieri libere

Exercițiul Nr. 1	Icebreaker – Etapa 1: cunoașterea echipei; Etapa 2: gestionarea așteptărilor
<b>Obiectiv</b>	Permite participanților să se cunoască într-o manieră informală, distractivă, pentru a facilita interacțiunile din cadrul grupului Permite moderatorului să înțeleagă mai bine nevoile și dorințele specifice grupului cu care lucrează
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	10 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, marker, post it (bilețele)
<b>Descriere</b>	<p><b>Etapa 1:</b> Moderatorul se prezintă succint și solicită participanților să facă același lucru, adresându-se grupului. În funcție de gradul de omogenitate al grupului, de iterațiile anterioare și de dinamica observată la nivelul echipelor (se cunoșteau anterior exercițiului, au mai colaborat), moderatorul poate opta pentru aplicarea unor exerciții introductive de tip ice-breakers (e.g. Care este superputerea ta, spune 3 lucruri despre tine – 2 adevăruri și o minciună).</p> <p><b>Etapa 2:</b> Moderatorul va solicita fiecărui participant să scrie pe câte un post it ceva ce (1) i-a plăcut, a considerat util în ceea ce privește procesul de predare și învățare și ar vrea să se repete și (2) ceva ce i-a displicut și nu și-ar dori să reia.</p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Discuții ghidate, feedback, instruire, modelare cognitivă prin metoda <i>mentor think aloud</i>
<b>Suport vizual</b>	Etichete/călăreți cu numele participanților

## # 2

## Definiție (instruire)

Exercițiul Nr. 2	Clarificarea cadrului general al exercițiilor bazate pe dezbateri
<b>Obiectiv</b>	Furnizează o înțelegere mai clară a structurii unei dezbateri
<b>Grup țintă</b>	Grupa de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	15 minute
<b>Materiale necesare</b>	Prezentare PowerPoint și/sau o fișă explicativă și/sau înregistrări video cu modele de dezbateri
<b>Descriere</b>	<p>Moderatorul inițiază o discuție la nivelul grupului de lucru, încercând să clarifice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ce este o dezbateri</li> <li>• cum este structurată și</li> <li>• care sunt rolurile și responsabilitățile.</li> </ul> <p>In this stage, it is recommended to provide examples (e.g. simple arguments, simple arguments presented by the moderator, model of argument from the IDEA International Debate Education Association - IDEA debate base (<a href="https://idebate.org/debatabase">https://idebate.org/debatabase</a>) și/sau video YouTube ale meciurilor din cadrul campionatului mondial de dezbateri academice World Schools Debate Championship (<a href="https://wsdcdebate.org/">https://wsdcdebate.org/</a>)).</p> <p>În această etapă, se recomandă furnizarea de exemple (de ex. exemple simple, prezentate de către moderator, model de argument din baza de date a IDEA International Debate Education Association - IDEA debate base (<a href="https://idebate.org/debatabase">https://idebate.org/debatabase</a>) și/sau video YouTube ale meciurilor din cadrul campionatului mondial de dezbateri academice World Schools Debate Championship (<a href="https://wsdcdebate.org/">https://wsdcdebate.org/</a>)).</p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Discuții ghidate, modelare cognitivă prin metoda <i>mentor think aloud</i>
<b>Suport vizual</b>	Prezentări PowerPoint, înregistrări video

### Recomandări:

Formatul de bază al dezbaterilor academice poate fi definit de următoarele elemente: (1) **tema/ moțiunea**, (2) **două echipe** de câte 3 vorbitori, o echipă care pledează pentru moțiune (echipa Afirmatoare/echipa Guvernului) și o echipă care argumentează împotriva moțiunii (echipa Negatoare/echipa Opoziției); (3) alternanța vorbitorilor între echipe de la primul afirmator la al treilea negator; (4) **timpi clar alocați** pentru pregătirea și livrarea fiecărui discurs. În funcție de format, mai multe tipuri de interacțiuni între echipele adverse sunt posibile (**cross-examinări**) (Monash Association of Debaters, 2010).

# # 3

## Amintește-ți ce nu știi

Exercițiul Nr. 3	Amintește-ți ce nu știi
<b>Obiectiv</b>	Să devină familiari cu strategiile de comunicare verbală și non-verbală ce pot fi utilizate în timpul unei dezbateri
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	10 minute
<b>Materiale necesare</b>	Figurile 1 și 2
<b>Descriere</b>	<p>La exercițiu participă tot grupul.</p> <p>Moderatorul inițiază o discuție legată de strategiile de comunicare verbală și non-verbală care pot fi folosite într-o dezbatere. Participanții sunt rugați să ofere exemple de situații în care au participat în cadrul unei dezbateri formale sau informale și să împărtășească elemente de oratorie, retorică și structurare a ideilor care au fost bune și elemente ce mai pot fi îmbunătățite pe viitor.</p> <p>Apoi, moderatorul împarte clasa în două grupe și în cadrul unui brainstorming sunt mapate strategiile de comunicare verbală și non-verbală.</p> <p>Cele două grupe se reunesc și prezintă rezultatele.</p> <p>Sunt discutate ulterior infograficele din Figurile 1 și 2. Participanții vor dezvolta propriile infografice în baza unor informații utile. Acestea vor rămâne ca elemente de referință în dezbaterile viitoare.</p> <p>Pe toată durata exercițiului, trainer-ul trebuie să reitereze ideea că aceste exerciții sunt doar ajutoare, dar că pentru a „câștiga” o luptă a ideilor, este important să argumentezi corect.</p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Discuții ghidate, brainstorming, modelare cognitivă prin <i>metoda mentor think aloud</i> , auto-instruirea
<b>Suport vizual</b>	Infografice descrise în <i>Figurile 1 și 2</i>



Figura 1. Cum să deveniți un mai bun vorbitor în public



## Vorbitul în public

### ATITUDINE

- menține o atitudine calmă, care inspiră încredere
- evită comportamente care ar putea distra atenția

### DISCURS

- roștiți clar fiecare cuvânt
- ajustați volumul la spațiul în care vă aflați

### EMOȚIE

- exprimă pasiune și emoție în discurs

### CONTACT VIZUAL

- faceți contact vizual cu toată lumea
- uitați-vă la fiecare membru al publicului

### GESTURI

- gesticulați
- mișcați-vă corpul
- utilizați mimica

### VITEZĂ

- vorbiți cu o viteză adecvată: nu prea încet, nici prea repede
- folosiți pauze pentru efect și accentuare

Figura 2. Vorbitul în public

(bazat pe lucrarea lui Dave Stuart Jr., 2014, PVLEGS: A Public Speaking Acronym that Transforms Students, accesat la: <https://davestuartjr.com/pvlegs-public-speaking-acronym/>)





# # 4

## Cum definim tema de dezbatere/moțiunea

Exercițiul Nr. 4	Cum definim tema de dezbatere/moțiunea
<b>Obiectiv</b>	Înțelegerea unitară a valorii supuse dezbaterii
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	30-45 minute
<b>Materiale necesare</b>	Listă de moțiuni
<b>Descriere</b>	<p>Exercițiul vizează întreg grupul.</p> <p><b>Pas 1:</b> identificarea valorii supuse dezbaterii (de ex. aceasta trebuie conectată cu tema laboratorului – dezvoltarea abilităților de dezbatere pentru creșterea rezilienței la radicalizare și extremism violent).</p> <p><b>Pas 2:</b> Brainstorming asupra diferitelor înțelegeri ale conceptelor/valorilor dezbătute.</p> <p>Moderatorul ar trebui ca în această etapă să se asigure că opiniile tuturor sunt auzite. În această etapă, toate ideile sunt bune.</p> <p><b>Pas 3:</b> Discuții pentru a ajunge la un consens asupra înțelegerii a ceea ce este dezbătut.</p> <p>Moderatorul ar trebui să încurajeze cursanții să conteste idei, nu persoane.</p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Instruire, discuții ghidate, brainstorming
<b>Suport vizual</b>	Flipchart

# # 5

## Construirea unui argument

Exercițiul Nr. 5	Construirea unui argument pe o temă dată
<b>Obiectiv</b>	Colectare, validare și structurare de date
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	60 minute
<b>Materiale necesare</b>	Materiale de documentare Pot fi furnizate de moderator, cu mențiunea că documentele trebuie să prezinte o perspectivă neutră, inclusivă și bazată pe informații factuale.
<b>Descriere</b>	<p><b>Pas 1:</b> Asignare roluri</p> <p>Asignarea rolurilor poate fi realizată în mod aleatoriu, pe baza opiniei cursantului sau setată de către moderator. Pentru un exercițiu eficient de gândire critică, cursanții pot fi puși în situația de a argumenta un punct de vedere diferit de opinia personală. Începând cu acest punct, cursanții lucrează pe echipe.</p> <p><b>Pas 2:</b> Brainstorming pentru a găsi idei de argumentare.</p> <p><b>Pas 3:</b> Colectare de date pentru a valida/respinge argumente (material de documentare)</p> <p><b>Pas 4:</b> Formularea a cel puțin 2 argumente pe structura Afirmație/Explicație/Exemplu/Impact</p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Instruire, discuții ghidate, auto-instruire
<b>Suport vizual</b>	-

# # 6

## Exercițiul de contraargumentare

Exercițiul Nr. 6	Exercițiul de contraargumentare
<b>Obiectiv</b>	Încurajează acceptarea validității unor perspective alternative/contrare
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Material de documentare și rezultatele Exercițiului Nr. 2
<b>Descriere</b>	<p>Exercițiul le permite studenților să identifice goluri informaționale și puncte slabe ale propriilor argumente, pentru a le putea discuta, clarifica și utiliza pentru a crește puterea argumentelor.</p> <p><b>Pas 1:</b> Brainstorming de idei pentru contraargumentare</p> <p><b>Pas 2:</b> Colectare de date pentru a valida/respinge argumente (material de documentare)</p> <p><b>Pas 3:</b> Formularea a cel puțin unui contraargument pentru argumentele furnizate în exercițiul nr. 2 și opțional, formularea unui argument cu perspectivă contrară celei exprimate în Exercițiul Nr. 2.</p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Instruire, discuții ghidate, auto-instruire
<b>Suport vizual</b>	-



# # 7

## Meci de dezbatere (Discursuri și cros-examinări între echipe)

Exercițiul Nr. 7	Meci de dezbatere (Discursuri și cros-examinări între echipe)
<b>Obiectiv</b>	Prezentarea propriilor argumente și reacția la argumentele și contraargumentele opoziției în intervalele de timp alocate
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	60 minute
<b>Materiale necesare</b>	Argumente
<b>Descriere</b>	<p>- Echipele își prezintă argumentele. Setarea unui interval de timp va determina nevoia de prioritizare a argumentelor pe criterii de relevanță și impact.</p> <p>- Cros-examinările (sesiunile de întrebări) vor avea loc după fiecare discurs.</p> <p>Se alocă timp limitat pentru a discuta argumentele opoziției și pentru a găsi modalități de respingere sau susținere a propriului caz.</p> <p>Dezbaterile pot deveni competitive. Moderatorul trebuie să se asigure că discuția nu devine personală și că participanții rămân concentrați și că atacă idei, nu persoane. Pentru îndeplinirea acestora, este utilă stabilirea și comunicarea de la început a unor reguli de joc.</p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Instruire, discuții ghidate, auto-instruire
<b>Suport vizual</b>	-

### Feedback:

- Rugați participanții să împărtășească experiențele pozitive pe care le-au avut în timpul dezbaterii.
- Rugați participanții să numească un element pe care l-au apreciat pozitiv la echipa adversă.
- Încurajați-i să ofere feedback/critică într-un mod constructiv. De ex. Dacă eram în locul tău, ...
- La final, încurajați-i să dea mâna cu oponentii lor.



## Practică extinsă

---



# # 8

## Subiectul dezbaterii: Violența în mass-media trebuie reglementată

Exercițiul Nr. 8	Subiectul dezbaterii: Violența în mass-media trebuie reglementată
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea abilităților de comunicare în susținerea unui punct de vedere Asigurarea unei înțelegeri comune a valorii dezbătute
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	15–40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, marker, tablă smart, videoproiector
<b>Descriere</b>	<p>Această dezbateră se poate transforma cu ușurință într-o dezbateră despre ceea ce înseamnă cu adevărat „exprimarea liberă” și, prin urmare, poate fi extrem de interesantă pentru studenții care locuiesc în țări în care dreptul la „exprimare liberă” este considerat un drept fundamental. Moderatorul poate alege grupele de lucru în funcție de opiniile participanților. Cu toate acestea, moderatorul poate, de asemenea, să includă în anumite grupuri studenți care nu împărtășesc aceeași opinie susținută de grupul respectiv, pentru a îmbunătăți fluența. În acest mod, studenții se vor axa în mod pragmatic asupra abilităților corecte de producție în cadrul conversației, ci nu asupra „câștigării” argumentului.</p> <p>Dezbateră cu privire la necesitatea ca violența prezentă în mass media (televizor, ziare, reviste, Internet etc.) să fie reglementată mai strict.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cereți studenților să ofere exemple de violență prezentă în diferite forme ale mass media și, precum și să explice care este nivelul de violență pe care ei îl experimentează la mâna a doua prin intermediul mass media, în fiecare zi.</li> <li>- Rugați studenții să identifice care sunt efectele pozitive și negative ale acestui nivel de violență asupra societății.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bazându-vă pe răspunsurile studenților, împărțiți participanții în două grupe de lucru. Un grup va primi sarcina de a susține moțiunea conform căreia guvernul trebuie să reglementeze mai strict mass media, iar celălalt grup va susține moțiunea conform căreia nu este necesară o intervenție guvernamentală de reglementare a mass media.</li> <li>- Oferiți studenților materiale de lucru care prezintă/includ idei pro și contra moțiunii lor. Cereți studenților să dezvolte argumente folosind ideile prezentate în materialele de lucru, care vor reprezenta ulterior catalizatori pentru idei noi și discuții.</li> <li>- Odată ce studenții au terminat de pregătit argumentele de deschidere a dezbaterii, începeți discuțiile (dezbateră propriu-zisă). Fiecare echipa va primi cinci minute pentru a-și prezenta principalele idei.</li> <li>- Cereți studenților să noteze pe parcursul dezbaterii și să pregătească contraargumente pentru opiniile exprimate de echipa adversă.</li> <li>- Pe parcursul dezbaterii, moderatorul va nota greșelile comune pe care le poate identifica.</li> <li>- La sfârșitul dezbaterii, acordați timp pentru discutarea greșelilor notate. Acest aspect este important, deoarece studenții nu ar trebui să fie prea implicați emoțional și, prin urmare, vor putea să recunoască problemele lingvistice – spre deosebire de problemele determinate de credințele lor!</li> </ul>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Demonstrație, instruire, discuții ghidate, auto-instruire
<b>Suport vizual</b>	Tablă smart, video proiector

# # 9

## Patru colțuri

Exercițiul Nr. 9	Patru colțuri
<b>Obiectiv</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Îmbunătățirea abilităților oratorice și de ascultare activă</li> <li>• Îmbunătățirea abilităților de argumentare și contraargumentare</li> <li>• Îmbunătățirea abilităților de comunicare</li> </ul>
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți
<b>Timp alocat</b>	15–40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, markere și/sau calculator, videoproiector, smartphone
<b>Descriere</b>	<p>“Patru Colțuri” implică în mod activ toți participanții, ridicându-i de pe scaune chiar și pe cei mai introverți și îi determină, prin formatul exercițiului, să își exprime o opinie. Înainte de a începe, se plasează câte un indicator în fiecare colț al clasei cu mesajele: sunt întru totul de acord, sunt de acord, nu sunt de acord, sunt întru totul în dezacord. Moderatorul le explică participanților formatul exercițiului: moderatorul va rosti o frază, iar la auzul acesteia, fiecare participant trebuie să se plaseze în colțul clasei corespunzător opiniei lui. Moderatorul trebuie să aleagă afirmații care pot fi dezbătute și care nu au un răspuns simplu; de ex. este justificat să sacrifici o persoană pentru a salva cinci. Moderatorul citește prima afirmație și îi roagă pe studenți să se așeze în colțul al cărui mesaj le exprimă cel mai bine opinia personală. Când toți s-au mutat, roagă participanții dintr-un colț să își justifice alegerea. Apoi îi roagă pe cei din celelalte colțuri să contraargumenteze ideile expuse și să schimbe colțul, dacă doresc. Se va alocă un interval de timp fix fiecărei afirmații (poate cinci sau zece minute) și se va repeta exercițiul pentru fiecare afirmație în parte.</p> <p>Sursă:  <a href="https://classroom.synonym.com/fun-classroom-debate-games-6327442.html">https://classroom.synonym.com/fun-classroom-debate-games-6327442.html</a></p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Practică extinsă, discuții ghidate, auto-instruire
<b>Suport vizual</b>	-



# # 10

## Adevărat sau Fals?

Exercițiul Nr. 10	Adevărat sau Fals?
<b>Obiectiv</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Să îmbunătățească abilitățile de gândire laterală</li> <li>• Să îmbunătățească abilitățile de argumentare și contraargumentare</li> <li>• Să încurajeze capacitatea de reacție rapidă</li> <li>• Să îmbunătățească capacitatea de memorie</li> <li>• Să îmbunătățească vocabularul</li> <li>• Să încurajeze ascultarea activă</li> <li>• Să încurajeze evaluarea colegilor</li> </ul>
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	15–40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, marker și/sau computer, videoproiector
<b>Descriere</b>	<p>Moderatorul începe exercițiul exprimând o opinie fermă cu valoare de adevăr asupra unei valori morale, de exemplu: „a ucide este greșit în orice situație”. Moderatorul solicită studenților să identifice situații în care această afirmație este falsă și să își creeze o listă. Dacă ne raportăm la afirmația de mai sus, „a ucide este greșit în orice situație”, exemple de situații în care aceasta este o afirmație falsă ar putea să fie reprezentată de eutanasierea unui animal bolnav sauuciderea unei persoane în autoapărare.</p> <p>Moderatorul face apoi un tur de masă și cere fiecărui student să menționeze un exemplu de pe lista proprie – dacă un student oferă un exemplu care a fost deja menționat, are un minut la dispoziție pentru a se gândi la un altul. Dacă nu reușește să găsească un astfel de exemplu, este eliminat din joc. Moderatorul va cere studenților să citească până când un singur student mai dispune de exemple pe listă.</p> <p>La finalul exercițiului, vor fi alocate 15-20 de minute pentru discuții cu grupul privind opțiunile exprimate, ce consecințe ar determina ele și pe cine ar putea afecta.</p> <p>Sursă: <a href="https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf">https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf</a></p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Instruire, discuții ghidate, auto-instruire
<b>Suport vizual</b>	Flipchart

# # 11

## Completează propoziția

Exercițiul Nr. 11	Completează propoziția
<b>Obiectiv</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Să încurajeze capacitatea de reacție rapidă</li> <li>• Să încurajeze gândirea critică</li> <li>• Să îmbunătățească abilitățile de argumentare și contraargumentare</li> <li>• Să îmbunătățească abilitățile de ascultare activă</li> <li>• Să încurajeze exprimarea unui punct de vedere pe teme curente de interes la nivel social</li> </ul>
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	15–40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, markere și/sau or computer, videoproiector
<b>Descriere</b>	<p>Această activitate presupune discutarea unor probleme importante. La început, moderatorul va scrie pe tablă sau flipchart câteva afirmații (lăsând suficient spațiu între acestea).</p> <p><i>Exemple de afirmații:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cea mai bună cale de a lupta împotriva încălzirii globale este....</li> <li>• Oamenii comit crime pentru că...</li> <li>• Acordarea de ajutor statelor în curs de dezvoltare este benefică pentru că...</li> <li>• Tinerii se simt lipsiți de putere pentru că...</li> <li>• Cea mai bună cale de a elimina sărăcia este să...</li> <li>• Libertatea de exprimare este importantă, dar...</li> </ul> <p>După aceasta, moderatorul ar trebui să citească o afirmație și să solicite participanților să o completeze, într-o sesiune de brainstorming (structurat). Fiecare student ar trebui să vină cu cel puțin o variantă de completare, pe care moderatorul o va nota. Odată ce un student a furnizat o idee, moderatorul va ruga toți participanții să își exprime punctul de vedere cu privire la aceasta.</p>

	<p>Această activitate poate fi folosită și ca joc de încălzire la începutul unei sesiuni de lucru sau ședințe, având ca scop să îi încurajeze pe studenți să se gândească la probleme importante sau poate fi folosită pentru a stimula discuțiile cu privire la probleme curente. Este important ca moderatorul să menționeze și să reitereze de fiecare dată când situația o impune că nu există un răspuns corect sau greșit și să încurajeze exprimarea opiniilor și discuțiile constructive în cadrul grupului, care sunt cele mai importante aspecte.</p> <p>Sursă: <a href="https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf">https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf</a></p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Discuții de grup
<b>Suport vizual</b>	Flipchart, tablă

# # 12

## Sunt în dezacord total

Exercițiul Nr. 12	Sunt în dezacord total
<b>Obiectiv</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Să îmbunătățească abilitățile generale de comunicare</li> <li>• Să crească încrederea în sine</li> <li>• Să încurajeze capacitatea de reacție rapidă</li> <li>• Să îmbunătățească abilitățile de ascultare activă</li> <li>• Să îmbunătățească și îmbunătățească abilitățile de argumentare și contraargumentare</li> </ul>
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți/adulți
<b>Timp alocat</b>	15–40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, markere și/sau computer, videoproiector
<b>Descriere</b>	<p>”Sunt în dezacord total” este un joc util și rapid care ajută studenții să repete practici de argumentare și contraargumentare și care încurajează dezvoltarea abilităților de a gestiona eficient observații/comentarii ale grupului advers/opozaților.</p> <p>Un student face o afirmație (poate fi serioasă, controversată sau poate descrie ceva evident). Următoarea persoană trebuie să răspundă cu ”Sunt în dezacord total cu aceasta,..” și apoi să ofere un motiv.</p> <p>Spre exemplu:</p> <p>Studentul A: ”Cred că politica este o pierdere de vreme”.</p> <p>Studentul B: ”Sunt în total dezacord. Politica este extrem de importantă, întrucât deciziile adoptate de politicieni afectează fiecare aspect al vieții noastre”.</p> <p>Ca activitate de clasă, jocul poate fi modificat astfel încât afirmațiile să se refere la o anumită tematică.</p> <p>Sursă: <a href="https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf">https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf</a></p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Discuții de grup, discuții ghidate
<b>Suport vizual</b>	-

# # 13

## Dacă aş conduce lumea

Exercițiul Nr. 13	Dacă aş conduce lumea
<b>Obiectiv</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Să îmbunătățească abilitățile generale de comunicare</li> <li>• Să crească nivelul de încredere în sine</li> <li>• Să încurajeze capacitatea de reacție rapidă</li> <li>• Să îmbunătățească abilitățile de ascultare activă</li> <li>• Să îmbunătățească capacitatea de memorie</li> </ul>
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți
<b>Timp alocat</b>	15–40 minute
<b>Necesar de resurse</b>	Flipchart, markere și/sau computer
<b>Descriere</b>	<p>„Dacă aş conduce lumea” este un joc rapid și un bun punct de plecare la o primă întâlnire a grupului, întrucât permite tuturor să se prezinte, și testează o serie de abilități utile în dezbateri. Astfel, formați un cerc cu toți participanții și explicați-le regulile jocului. Prima persoană din cerc trebuie să se prezinte și să menționeze ce ar face dacă ar conduce lumea. De exemplu:</p> <p><b>Student A:</b> „Numele meu este Bob și dacă aş conduce lumea, aş oferi tuturor tort”.en has to say:</p> <p>Cea de-a doua persoană trebuie apoi să spună:</p> <p><b>Student B:</b> „Numele lui e Bob și dacă ar conduce lumea, ar oferi tuturor tort. Numele meu este Amy și dacă aş conduce lumea, aş elimina sărăcia”.</p> <p>Cea de-a treia persoană trebuie apoi să spună:</p> <p><b>Student C:</b> „Numele lui e Bob și dacă ar conduce lumea, ar oferi tuturor tort. Numele ei e Amy și dacă ar conduce lumea, ar elimina sărăcia. Numele meu este Omar și dacă aş conduce lumea, aş pune pe toată lumea să poarte pălărie albastră”.</p>

	<p>Acești pași sunt urmați până când toți participanții din cerc vorbesc. Dacă numărul de studenți este prea mare, jocul se poate relua de la jumătate astfel încât să nu fie prea mare presiunea pe cei care sunt ultimii</p> <p>Sursă: <a href="https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf">https://debate.uvm.edu/dcpdf/Training%20Games.pdf</a></p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Discuții de grup
<b>Suport vizual</b>	-



# # 14

## “Fapte sau Opinii?”

Exercițiul Nr. 14	“Fapte sau Opinii?”
<b>Obiectiv</b>	Înțelegerea mai bună a conceptelor fapte și opinii, precum și a deosebirilor dintre acestea
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți
<b>Timp alocat</b>	15-40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, marker și/sau computer, videoproiector, smartphone
<b>Descriere</b>	<p>Exercițiul are ca scop înțelegerea diferenței dintre fapte și opinii. Un fapt descrie o realitate obiectivă și poate fi adevărat sau fals. O opinie este exprimarea sentimentelor, gândurilor privind un anumit lucru și nu poate fi dovedită ca fiind adevărată sau falsă. Moderatorul va citi câteva afirmații care sunt fie fapte, fie opinii. Fiecare cursant le va evalua dacă sunt Fapte sau dacă sunt Opinii, argumentându-și decizia (cum ar putea fi/de ce nu ar putea fi dovedit). La final, vor compara răspunsurile individuale.</p> <p>Sursă: The Critical Workbook. Games and Activities for Developing Critical Thinking Skills. Global Digital Citizen Foundation, disponibil la <a href="http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf">http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf</a></p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Demonstrație, discuții de grup
<b>Suport vizual</b>	Flipchart



# # 15

## Cazul cel mai rău

Exercițiul Nr. 15	Cazul cel mai rău
<b>Obiectiv</b>	Să îmbunătățească munca în echipă
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți
<b>Timp alocat</b>	15-40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, marker și/sau computer, videoproiector, smartphone
<b>Descriere</b>	<p>În timpul unei situații urgente/de criză, munca în echipă devine esențială pentru gestionarea efectivă a provocărilor. Generați un scenariu în care studenții trebuie să lucreze împreună pentru a rezolva problema (de ex.: eșuați pe o insulă, vă pierdeți pe mare etc.). Regula de bază vizează implicarea tuturor, fiecare membru al echipei trebuind să contribuie cu cel puțin o idee pentru a găsi o soluție.</p> <p>De exemplu, ar putea face o listă cu lucrurile de care ar avea nevoie pentru a supraviețui sau să se gândească la un plan pentru a găsi/construi un adăpost. Studenții trebuie să discute până ajung la o soluție comună.</p> <p>Sursă: The Critical Workbook. Games and Activities for Developing Critical Thinking Skills. Global Digital Citizen Foundation, disponibilă la <a href="http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf">http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/critical-thinking-workbook.pdf</a></p>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Discuții de grup, discuții ghidate
<b>Suport vizual</b>	Flipchart





# # 16

## O dezbateră parlamentară de bază pe un subiect prestabilit legat de extremismul violent

Exercițiul Nr. 16	O dezbateră parlamentară de bază pe un subiect prestabilit legat de extremismul violent
<b>Obiectiv</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Să îmbunătățească abilitățile generale de comunicare</li> <li>• Să crească nivelul de încredere în sine</li> <li>• Să încurajeze capacitatea de reacție rapidă</li> <li>• Să îmbunătățească abilitățile de ascultare activă</li> <li>• Să îmbunătățească și să îmbunătățească abilitățile de argumentare și contraargumentare</li> </ul>
<b>Grup țintă</b>	Grupe de vârstă – tineri aflați la pubertate/adolescenți
<b>Timp alocat</b>	30-40 minute
<b>Materiale necesare</b>	Flipchart, marker și/sau calculator, videoproiector
<b>Descriere</b>	<p>În cadrul unei dezbateri parlamentare, două echipe mici de studenți primesc puncte de vedere opuse și trebuie să încerce să convingă publicul să fie de acord cu ele.</p> <p>O dezbateră parlamentară este un format bun pentru a încuraja studenții să vorbească pentru perioade mai lungi de timp, sau pentru a arăta unui public un model de dezbateră. Există două echipe în dezbateră, propunerea (care sprijină moțiunea și reprezintă, de fapt, guvernul) și opoziția (care sunt împotriva moțiunii).</p> <p>Fiecare echipă are același număr de vorbitori, iar aceștia alternează ordinea de a ține un discurs în fața publicului, începând cu propunerea și apoi alternând între cele două părți. Discursurile durează în mod normal câteva minute și există o persoană care cronometrează pentru a se asigura că participanții nu depășesc timpul alocat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- După ce toți vorbitorii și-au prezentat discursurile, are șansa de a face comentarii sau de a pune întrebări în dezbateră în plen.</li> <li>- După dezbateră în plen, sunt prezentate, de obicei, discursuri sumare de către un reprezentant final al fiecărei echipe.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Publicul votează apoi echipa cu care este de acord. Procesul seamănă cu procesul de votare în parlament, congres sau senat.</li><li>- Există un președinte care supraveghează dezbaterile și nu face parte din niciuna dintre echipe. Președintele introduce vorbitorii și votează la final. Acesta acționează ca președintele Camerei Comunelor sau președintele Senatului din Chile.</li></ul>
<b>Metodă/e de învățare</b>	Demonstrație, discuții de grup, discuții ghidate
<b>Suport vizual</b>	Tablă smart, videoproiector



## Recomandări bibliografice

- <http://sciencecases.lib.buffalo.edu/cs/pdfs/Intimate%20Debate%20Technique-Pot-XXXVI-4.pdf>
- [https://blogs.shu.ac.uk/shutel/files/2014/10/TeachingApproachesMenu\\_fullversion07external.pdf](https://blogs.shu.ac.uk/shutel/files/2014/10/TeachingApproachesMenu_fullversion07external.pdf)
- <https://howdoihomeschool.com/2019/01/29/benefits-debating-education-importance/>
- <https://blogs.shu.ac.uk/shutel/2014/09/02/debate-an-approach-to-teaching-and-learning/>
- [https://www.researchgate.net/publication/298334162\\_Debate\\_learning\\_method\\_and\\_its\\_implications\\_for\\_the\\_formal\\_education\\_system](https://www.researchgate.net/publication/298334162_Debate_learning_method_and_its_implications_for_the_formal_education_system)

## Aspecte logistice

- Descrierea spațiului de lucru: minim 2 laptopuri, carnete și pixuri pentru toți participanții, o tablă/flipchart și marker, scaune care pot fi mutate în mod flexibil în cameră, videoproiector
- Suport IT: acces la Internet, link-uri disponibile – menționate mai sus



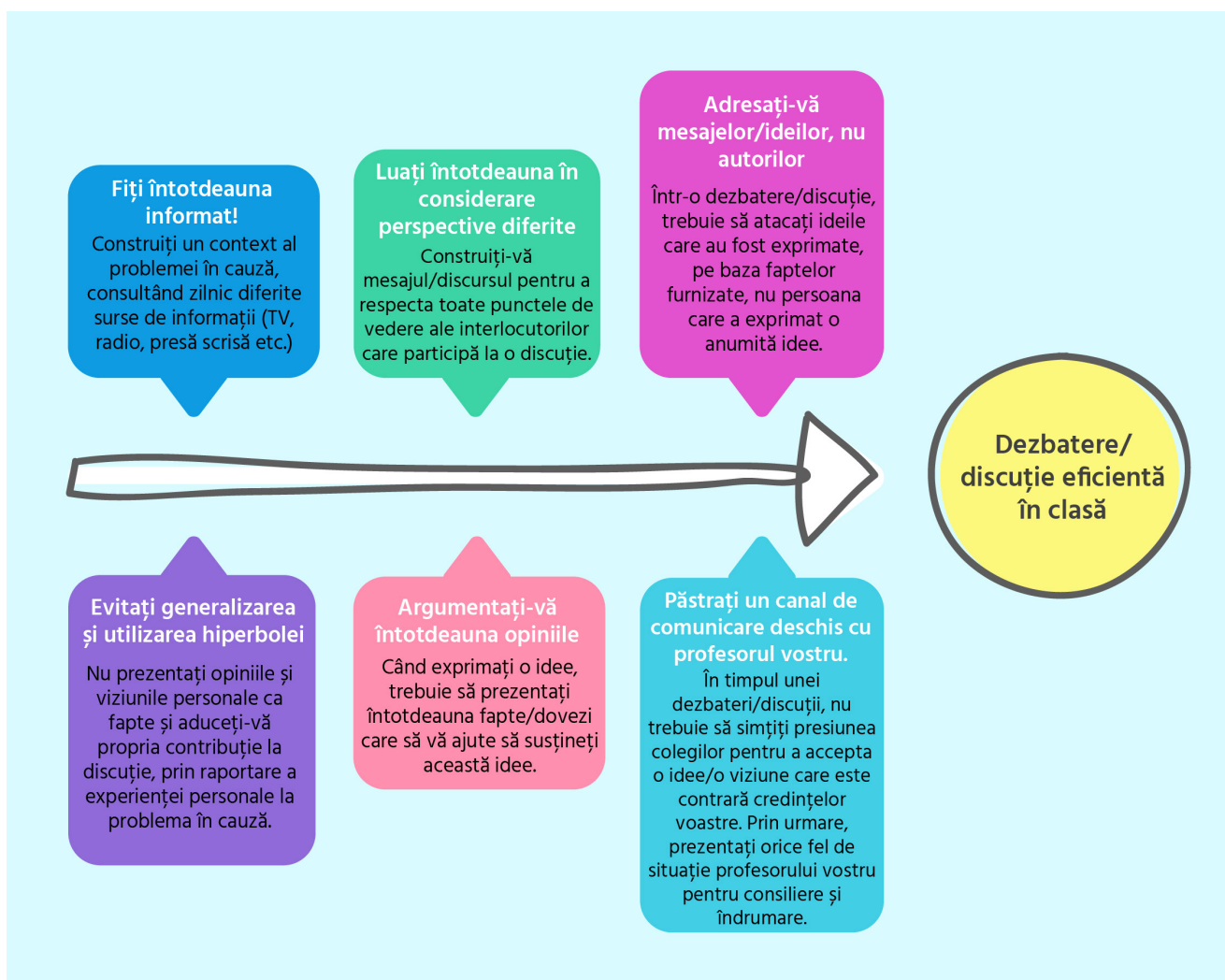
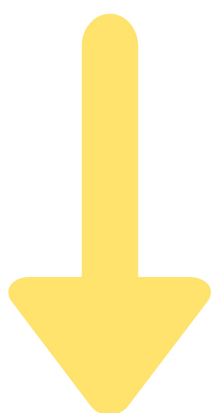


Figura 3. Indicații pentru dezbatere

# 12 PAȘI

## PENTRU A VĂ ÎMBUNĂȚĂȚI ABILITĂȚILE DE GÂNDIRE CRITICĂ



- ▶ Ce cred că știu?
- ▶ Am dovezi?
- ▶ Pot să verific ceea ce cred că e adevărat?
- ▶ Convingerea mea se bazează pe emoție?
- ▶ Convingerea mea se bazează pe norme sociale și valori culturale din comunitatea mea?
- ▶ Există o eroare în raționamentul meu?

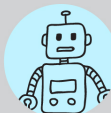


- ▶ Care sunt dovezile ce stau la baza punctului de vedere al celeilalte părți?
- ▶ Cât de fiabilă este sursa?
- ▶ Cât de fiabile sunt dovezile?
- ▶ Există detalii care au fost omise?
- ▶ Partea adversă poate avea o agendă ascunsă?
- ▶ Există erori în raționamentul celorlalte părți?



Figura 4. 12 pași pentru a-ți dezvolta abilitățile de gândire critică

## IDENTIFICAȚI EROAREA LOGICĂ



### ROBOȚII AR TREBUI SĂ CONDUCĂ LUMEA!

Premisă acceptată. Rog prezentarea argumentelor.



 <p>Când am coborât de pe nava mea spațială doi oameni stăteau pe trotuar și mă priveau. Apoi, au început să țipe. Oamenii sunt urâți, grași și nepoliticoși.</p> <p><b>GENERALIZARE PRIPITĂ</b></p> <p>Nu ai întâlnit și nu ai examinat suficienți oameni pentru a trage o concluzie.</p> 	 <p>Cum putem avea încredere și lucra împreună cu oamenii? Ți amintești cum au țipat la noi?</p> <p><b>HERINGUL ROȘU</b></p> <p>Acea întâlnire nu a fost plăcută, dar nu dovedește o regulă și ne îndepărtează de subiectul principal.</p> 
 <p>Se pare că oamenilor le place să ne dea ordine, cum putem fi drăguți cu ei? Ne vor transforma în sclavi!</p> <p><b>PANTĂ ALUNECOASĂ</b></p> <p>Primul eveniment nu va duce neapărat la un rezultat atât de extrem.</p> 	 <p>Bebelușii umani sunt neajutorăți și cresc foarte încet. Cum putem fi siguri că vor deveni adulți competenți?</p> <p><b>EROAREA ORIGINII (EROARE GENETICĂ)</b></p> <p>Nu poți judeca un lucru în baza originilor sale.</p> 
 <p>Roboții sunt lideri mai buni datorită abilităților superioare de conducere.</p> <p><b>ARGUMENT CIRCULAR</b></p> <p>Pretinzi dovedirea argumentului prin repetarea acestuia.</p> 	 <p>Unde este mândria ta de robot?</p> <p><b>APELUL LA MAJORITATE</b></p> <p>Apelezi la circuitele mele emoționale în loc să prezinți fapte.</p> 
 <p>De ce urâți atât de mult roboții?</p> <p><b>OMUL DE PAIE</b></p> <p>Ți mi delegitimezi perspectiva, atacând afirmații care nu ți aparțin.</p> 	 <p>Oamenii care mă obligă să operez calcule matematice în locul lor sunt mai răi decât MagmaDroid, Melter sau Hard Drives!</p> <p><b>ECHIVALENȚĂ MORALĂ</b></p> <p>Comparați lucruri care sunt fundamental diferite și comparația este incorectă.</p> 
 <p>Este mai bine să îi distrugem pe oameni decât să îi lăsăm pe oameni să ne distrugă pe noi.</p> <p><b>ORI-ORI</b></p> <p>Nu există realitate în alb și negru. Te rog să iei în considerare toate rezultatele posibile!</p> 	 <p>Acei oameni răi trebuie opriți!</p> <p><b>CERȘITUL ÎNTREBĂRII</b></p> <p>Trebuie să dovedești că oamenii sunt răi înainte de a folosi această afirmație în argumentul tău.</p> 
 <p>Am întâlnit un om și apoi am început să am probleme de funcționare. Oamenii sunt vinovați!</p> <p><b>POST HOC ERGO PROPTER HOC</b></p> <p>Doar pentru că B a urmat A nu înseamnă că A a cauzat B.</p> 	 <p>Sunt de părere că nu ar trebui să participi la dezbateri în timp ce funcționezi defectuos.</p> <p><b>ATAC LA PERSOANĂ</b></p> <p>Mă atacă pe mine, nu ideile mele!</p> 

Figura 5. Erori logice



# DEZBATERE

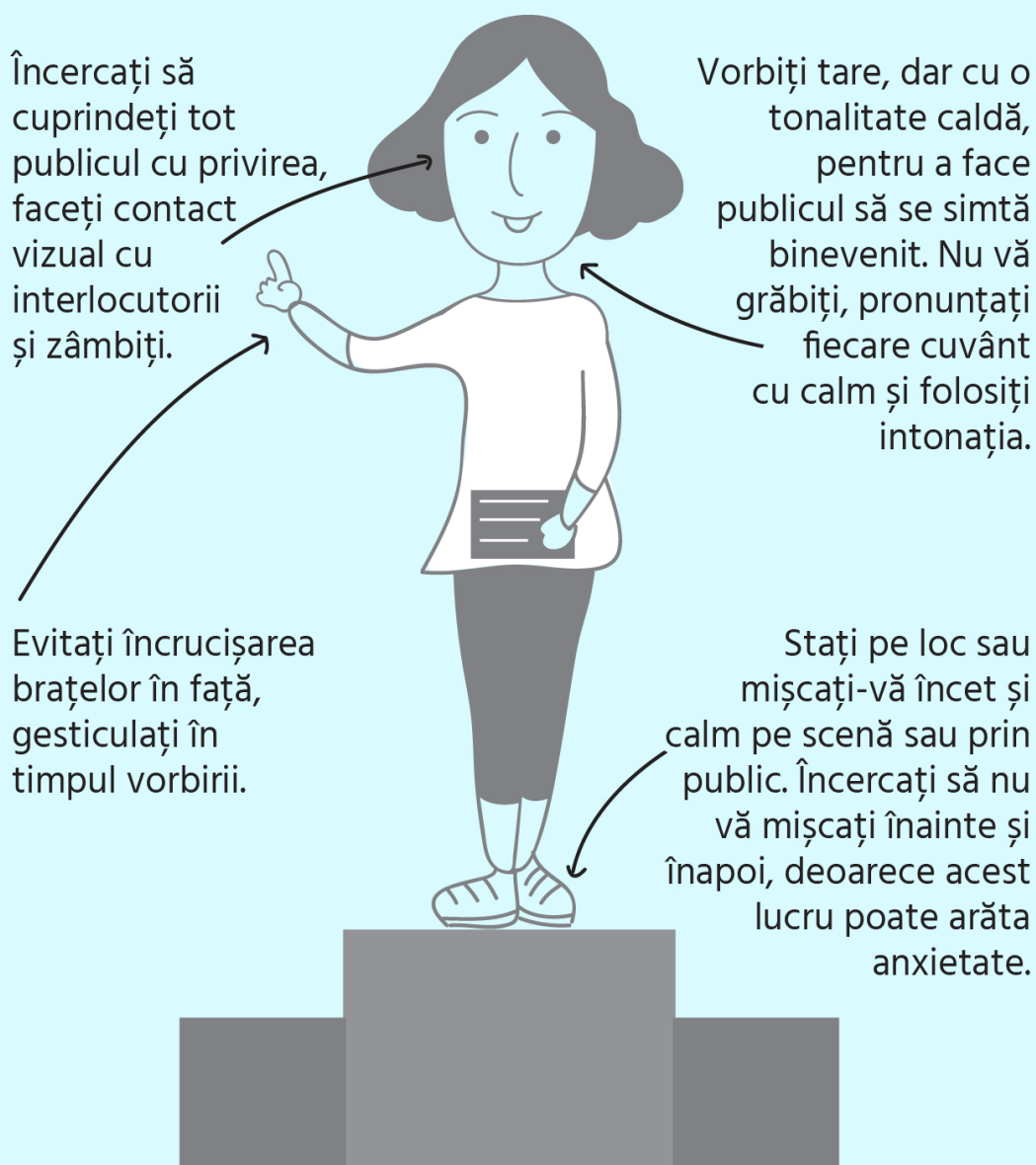


Figura 6. Dezbaterea



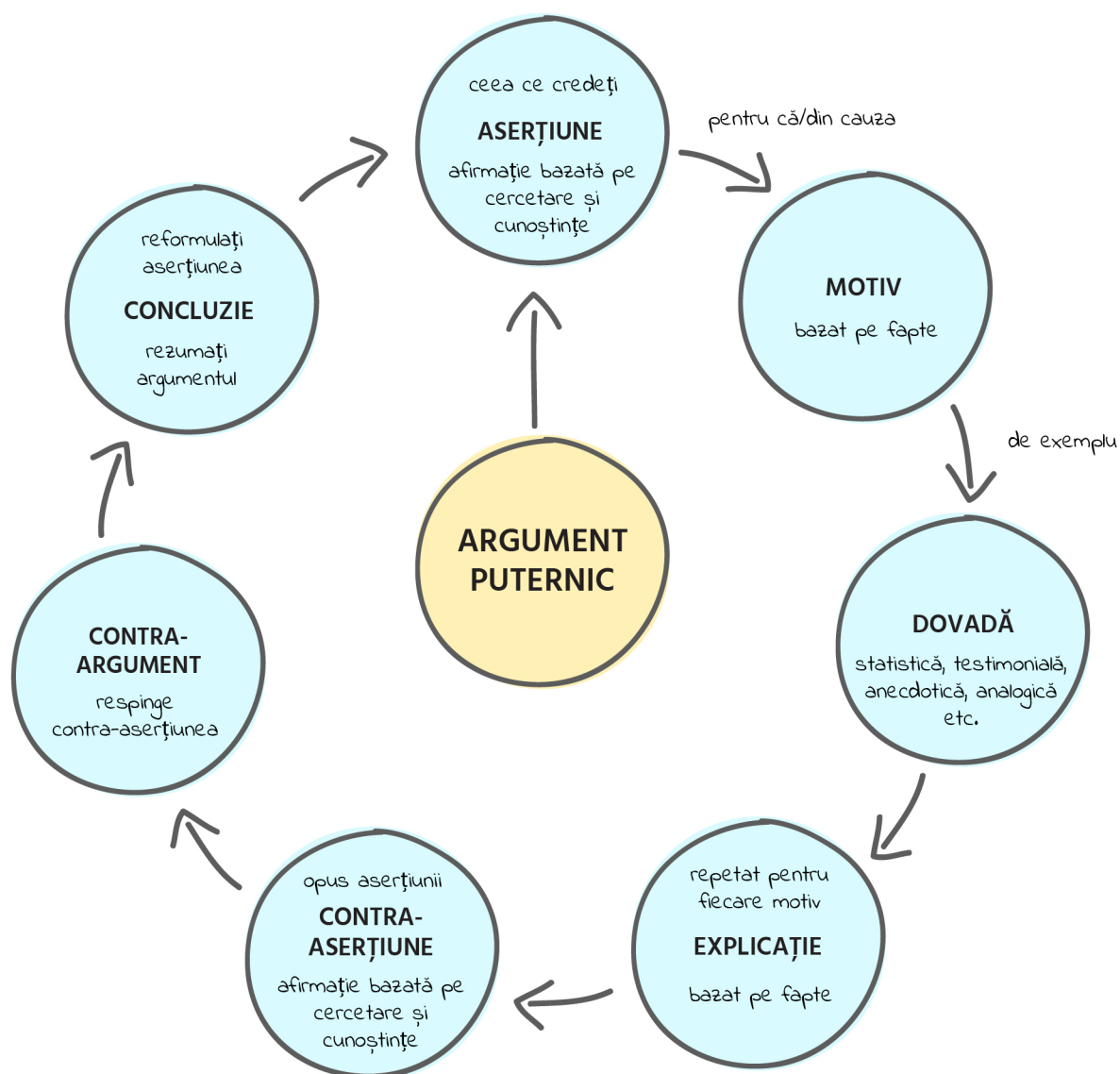


Figura 7. Dezvoltarea unui argument puternic





[www.armourproject.eu](http://www.armourproject.eu)

AVIZ LEGAL: Lucrarea reflectă rezultatele Pachetului de Lucru nr. 3 din cadrul proiectului ARMOuR – „Laboratoare experimentale”. Opiniile exprimate în cadrul acestei lucrări reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor și nu poate fi considerat că reflectă punctele oficiale de vedere ale Comisiei Europene.



Acest proiect a fost finanțat de Fondul de Securitate Internă al Uniunii Europene - Poliție, în temeiul Acordului de Grant nr. 823683.